

รายงานความก้าวหน้า
การดำเนินงานโครงการ
สำนักนันทนาการ



งบประมาณ และผลเบิกจ่าย ไตรมาส 1-2

งบดำเนินงาน
1,200,000 บาท

งบเงินอุดหนุน
1,650,000 บาท

งบรายจ่ายอื่น
13,472,500 บาท

รวมทั้งสิ้น
16,322,500 บาท

ที่	โครงการ	ได้รับจัดสรร ไตรมาส 1-2	ผลเบิกจ่าย ไตรมาส 1-2	คงเหลือ จากผลเบิก ไตรมาส 1-2	คิดเป็นร้อยละ (ไตรมาส1-2)
	งบดำเนินงาน	600,000.00	489,793.22	110,206.78	81.63
	งบเงินอุดหนุน	1,000,000.00	500,000.00	500,000.00	50.00
1	โครงการสนับสนุนกิจกรรมนันทนาการเพื่อมวลชน 1,650,000 บาท	1,000,000.00	500,000.00	500,000.00	
	งบรายจ่ายอื่น	6,134,800.00	1,297,436.60	4,837,363.40	21.15
2	โครงการขับเคลื่อนแผนปฏิบัติการด้านนันทนาการ ระยะที่4 (พ.ศ. 2566 - 2570) 1,068,400 บาท	1,019,200.00	-	1,019,200.00	-
3	โครงการส่งเสริมและพัฒนากิจกรรมนันทนาการในเด็กและ เยาวชน 8,682,000 บาท	3,584,800.00	1,253,404.60	2,331,395.40	34.96
4	โครงการส่งเสริมนันทนาการประสานความสัมพันธ์ระหว่าง หมู่บ้านจุฬาภรณ์พัฒนา 731,700 บาท	-	-	-	
5	โครงการศูนย์นันทนาการเติมฝัน ปันสุข 2,990,400 บาท	1,530,800.00	44,032.00	1,486,768.00	2.88
6	โครงการเผยแพร่องค์ความรู้ด้านนันทนาการ สร้างสมดุล ชีวิต ** ไม่ใช้งบประมาณ **		-	-	
	รวมทั้งสิ้น 16,322,500 บาท	7,734,800.00	2,287,229.82	5,447,570.18	29.57

The background features a light blue gradient. In the center, there are several overlapping organic shapes in soft colors: a light green circle on the left, a larger light orange circle in the middle, a light green horizontal oval to its right, and a large light orange shape on the far right. Scattered around these shapes are small green dots and crescent shapes. In the top right and bottom left corners, there are decorative corner brackets made of multiple parallel lines in a gold or light brown color. Small orange sunburst-like shapes are also present on the left and right sides of the central text.

การดำเนินงานที่ผ่านมา

โครงการส่งเสริมและพัฒนาทักษะ

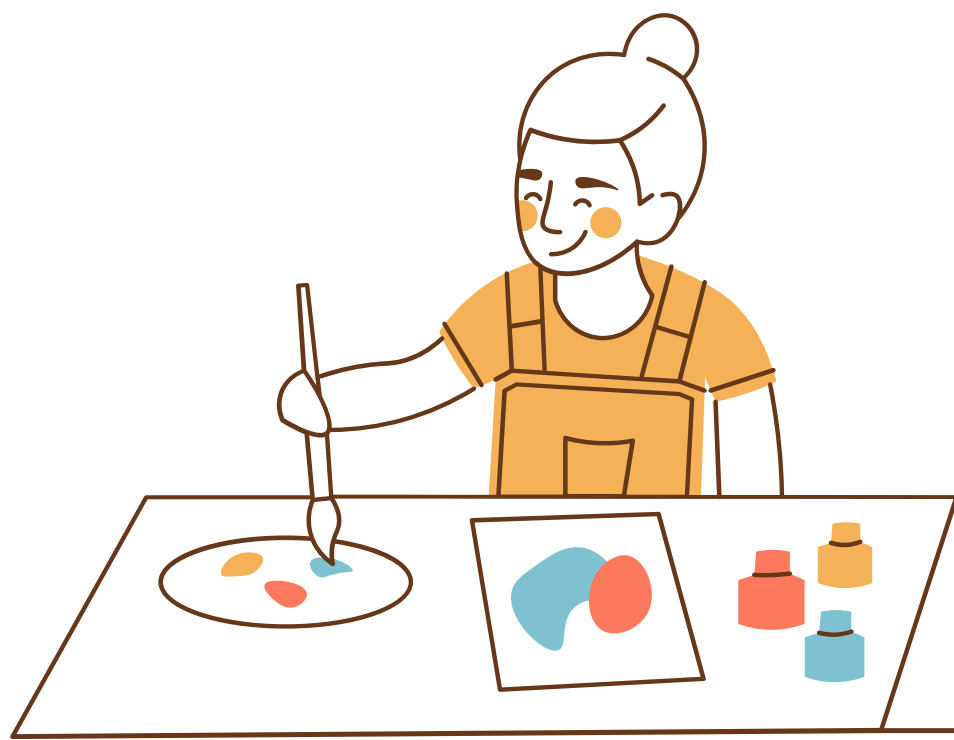
นันทนาการในเด็กและเยาวชน

กิจกรรมที่ 1 ศูนย์นันทนาการ กรมพลศึกษา

บริการกิจกรรมนันทนาการให้ผู้สนใจได้เลือกเรียน ได้แก่ ดนตรีสากล (กลอง คีย์บอร์ด กีตาร์) ร้องเพลง ลีลาศ การเคลื่อนไหวร่างกาย นาฏศิลป์ ภาษาพาเพลิน และดนตรีไทย เป็นต้น ณ ศูนย์นันทนาการ กรมพลศึกษา ประตู่ 14 ในวันจันทร์ – ศุกร์ เวลา 17.00 - 19.00 น. โดยในไตรมาส 1 (ต.ค.-ธ.ค. 65)

ผู้เข้าร่วม จำนวน 743 คน/ครั้ง

ผ่านสื่อ จำนวน 633,762 คน/ครั้ง



โครงการส่งเสริมและพัฒนาทักษะ นันทนาการในเด็กและเยาวชน

กิจกรรมการประกวดวงโยธวาทิตชิงถ้วยพระราชทาน

จัดการประกวดวงโยธวาทิตชิงถ้วยพระราชทานพระบาทสมเด็จพระวชิรเกล้าเจ้าอยู่หัว
ประเภทเดินแถวมาร์ชชิ่ง ประจำปี 2566 ระหว่างวันที่ 21 - 22 มกราคม 2566
ณ สนามศุภชลาศัย สนามกีฬาแห่งชาติ เขตปทุมวัน กรุงเทพมหานคร



ผลการประกวด วงโยธวาทิต ซึ่งถวายพระราชทาน



รางวัลชนะเลิศ

- ได้รับถ้วยพระราชทานพระบาทสมเด็จพระปรเมนทรรามาธิบดี ศรีสินทรมหาวชิราลงกรณ พระวชิรเกล้าเจ้าอยู่หัว พร้อมทุนส่งเสริมการประกวด จำนวน 80,000 บาท
- ได้แก่ วงโยธวาทิต Suranaree Girl's Marching Band
- โรงเรียนสุรนารีวิทยา จังหวัดนครราชสีมา

รางวัลรองชนะเลิศอันดับ 1

- ได้รับถ้วยเกียรติยศกรมพลศึกษา พร้อมทุนส่งเสริม 60,000 บาท
- ได้แก่ วงโยธวาทิต N.C.W. Marchingband
- โรงเรียนหนองอาจวิทยา จังหวัดอุทัยธานี

รางวัลรองชนะเลิศอันดับ 2

- ได้รับถ้วยเกียรติยศกรมพลศึกษา พร้อมทุนส่งเสริม 40,000 บาท
- ได้แก่ วงโยธวาทิตโรงเรียนศึกษานารีวิทยา
- โรงเรียนศึกษานารีวิทยา กรุงเทพมหานคร

รางวัลขวัญใจผู้ชม (Popular Vote)

- ได้รับทุนส่งเสริม 10,000 บาท
- ได้แก่ วงโยธวาทิต N.C.W. Marchingband
- โรงเรียนหนองอาจวิทยา จังหวัดอุทัยธานี

ผลการดำเนินงาน
การประกวดวงโยธวาทิต
ซึ่งถ้วยพระราชทาน



1. นักดนตรี นักแสดง ผู้ฝึกสอน และผู้เกี่ยวข้อง
จำนวน 450 คน

2. ผู้สนใจเข้าชม เซียร์ ในสนามการประกวด
จำนวน 1,200 คน และผ่านสื่อประชาสัมพันธ์ต่างๆ
เช่น เว็บไซต์ สื่อสังคมออนไลน์ (เพจเฟซบุ๊ก/
TiKToK/ Youtube) จำนวน 3,602,331 คน/ครั้ง

3. ผู้เข้าร่วมกิจกรรมมีความพึงพอใจ ร้อยละ 89.80
(จากผู้ชมการประกวดฯ คิดเป็นร้อยละ 80.90
จากผู้ควบคุมวงฯ คิดเป็นร้อยละ 94.80 และ
จากผู้เข้าประกวดฯ คิดเป็นร้อยละ 93.70)



การประเมินผลกระทบทางเศรษฐกิจ


การประกวดวงโยธวาทิตชิงถ้วยพระราชทาน
พระบาทสมเด็จพระวชิรเกล้าเจ้าอยู่หัวฯ
ประเภทเดินแถวมาร์ชชิ่ง ประจำปี 2566
ระหว่างวันที่ 21-22 มกราคม 2566
ณ สนามศุภชลาศัย สนามกีฬาแห่งชาติ



จำนวนผู้เข้าร่วม

นักดนตรี/นักแสดง/ผู้ควบคุมวง/ผู้ฝึกสอน

 **400 คน**

คณะกรรมการจัดการ/เจ้าหน้าที่และผู้ตัดสิน

 **150 คน**

ผู้ติดตาม/ผู้ชมและผู้เชียร์

 **1200 คน**

เงินหมุนเวียนที่เกิดขึ้นจากการจัดงาน

เงินหมุนเวียนทั้งหมด
เท่ากับ **25.07**
ล้านบาท

เงินหมุนเวียนที่เกิดขึ้นจากงบประมาณในการจัดงาน
และการใช้จ่ายของผู้เข้าร่วม

งบประมาณในการจัดงาน
เท่ากับ **1.66**
ล้านบาท

งบประมาณในการจัดงานก่อให้เกิดการจ้างงานและ
กิจกรรมเศรษฐกิจที่เกี่ยวข้อง

มูลค่าการใช้จ่ายของผู้เข้าร่วมงาน
เท่ากับ **23.41** ล้านบาท

การใช้จ่ายของผู้เข้าร่วมงาน
กระตุ้นการเดินทางท่องเที่ยวและธุรกิจเชื่อมโยง
เช่น โรงแรม อาหาร จำหน่ายสินค้า เครื่องดนตรี เสื้อผ้า
ของที่ระลึก เป็นต้น

ผลกระทบด้านเศรษฐกิจโดยรวมจากการจัดงาน

มูลค่าทางเศรษฐกิจโดยรวม
เท่ากับ **9.79** ล้านบาท

เงินหมุนเวียนที่เกิดขึ้นจากการจัดงานก่อให้เกิดกิจกรรมการผลิตสินค้า และบริการใน
อุตสาหกรรมท่องเที่ยวและอุตสาหกรรมอื่นๆ ต่อเนื่องในห่วงโซ่อุปทาน
รวมถึงการหมุนเวียนของเงินในทุกๆรอบของระบบเศรษฐกิจ

การจ้างงาน (ในระยะเวลา 1 เดือน)
เท่ากับ **31** คน

มูลค่าทางเศรษฐกิจโดยรวมที่เกิดขึ้นก่อให้เกิด
การจ้างงาน/รักษาตำแหน่งงาน
ในอุตสาหกรรมท่องเที่ยว 12 สาขา

ภาษีมูลค่าเพิ่ม และภาษีการผลิตอื่นๆ
เท่ากับ **0.98** ล้านบาท

ภาครัฐได้รับเงินคืนในรูปแบบของภาษี
ในทุกๆรอบของกิจกรรมทางเศรษฐกิจ

สำนักงานคณะกรรมการ กรมพลศึกษา

โครงการเผยแพร่องค์ความรู้ ด้านนันทนาการสร้างสมดุลชีวิต



เผยแพร่องค์ความรู้ด้านนันทนาการ ผ่านสื่อสังคมออนไลน์บน Facebook
สำนักนันทนาการ จำนวน 4 เรื่อง รายละเอียดดังนี้

EP1 : ปักพิกัดเสริมสิริมงคล

ผู้ชม 7,027 คน/ครั้ง | กดถูกใจ 34 คน

EP2 : ผลไม้นำโชค และทริคในการขอพรให้ดวงปัง

ผู้ชม 3,628 คน/ครั้ง | กดถูกใจ 30 คน

EP3 : สีเลื่อมงคล ปี 2566

ผู้ชม 5,847 คน/ครั้ง | กดถูกใจ 39 คน

EP4 : ต้นไม้มงคล

ผู้ชม 2,714 คน/ครั้ง | กดถูกใจ 28 คน



สำนักนันทนาการ กรมพลศึกษา

★ รายการโปรด · 25 มกราคม เวลา 11:25 น. ·



โครงการเผยแพร่องค์ความรู้ด้านนันทนาการ สร้างสมดุลชีวิต ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2566



Ep.4 ต้นไม้มงคล

การปลูกต้นไม้ ถือว่าเป็นงานอดิเรกที่แสนเรียบง่าย สีสันสวยงาม ของต้นไม้ทำให้รู้สึกสบายตาและผ่อนคลายจิตใจได้ สำหรับใครที่อยากเริ่มปลูกต้นไม้ไม้มงคล แต่ไม่รู้จะเลือกต้นอะไรดี เพราะแต่ละต้นก็มีความหมายของตัวเองและช่วยเสริมในเรื่องที่แตกต่างกัน บทความนี้ยกตัวอย่างต้นไม้มงคลมาให้เลือกไปแต่งบ้านเสริมสิริมงคลให้ปังๆกันได้เลย แต่ถ้าใครไม่อินเรื่องความเชื่อ เน้นเรื่องความสวยงาม สดช... [ดูเพิ่มเติม](#)

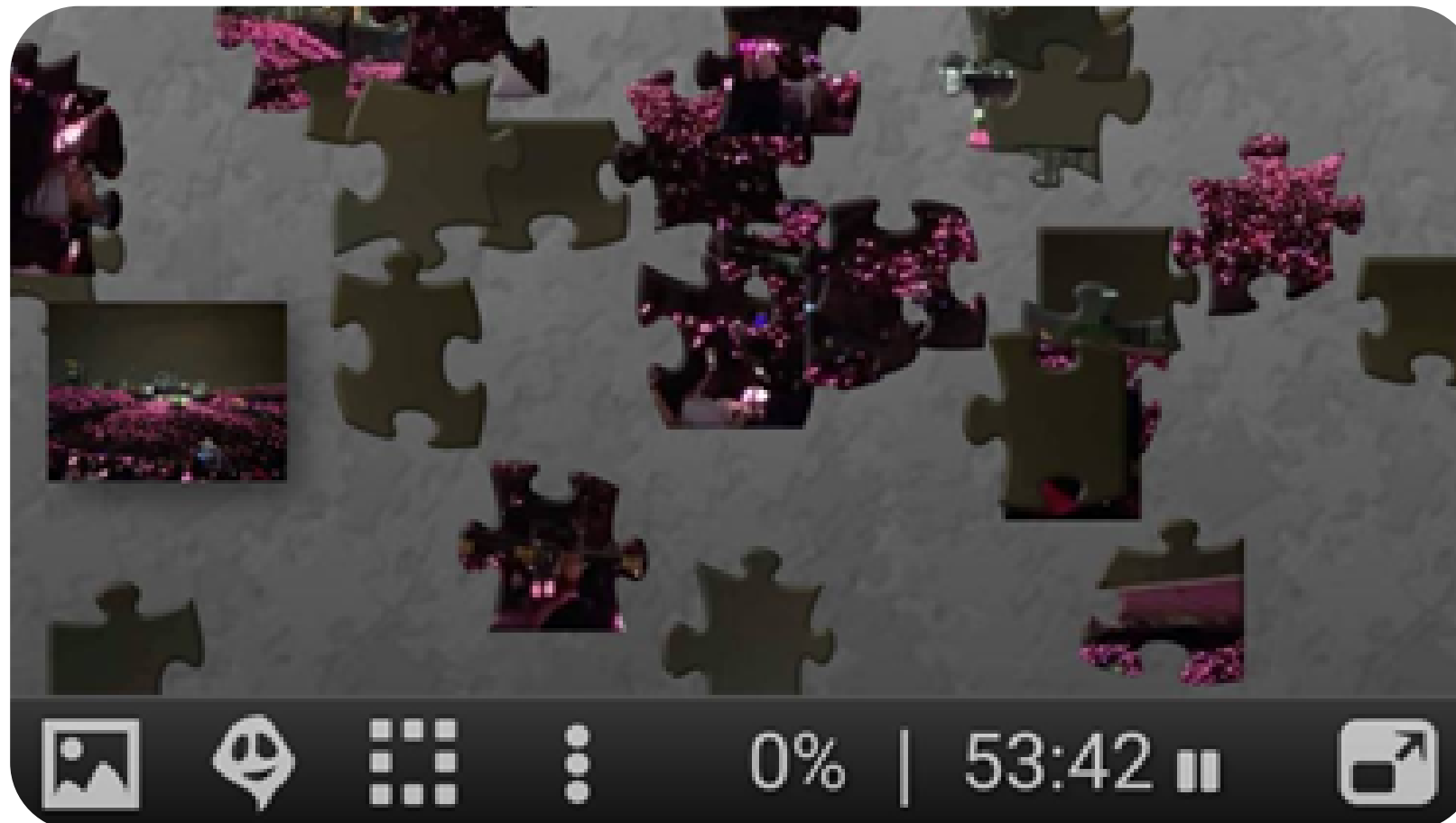
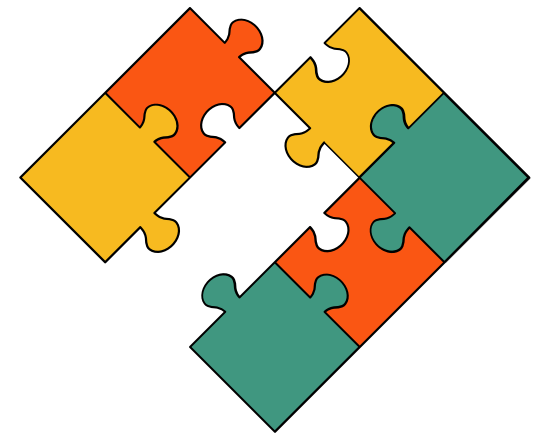


โครงการเผยแพร่องค์ความรู้ ด้านนันทนาการสร้างสมดุลชีวิต



กิจกรรมเล่นเกมสันทนาการ
ชะลอภาวะการเกิดสมองเสื่อมผ่านแอปพลิเคชัน
เผยแพร่เกมนันทนาการบำรุงสมอง (jigsaw) จำนวน 2 EP

มีผู้เข้าร่วมจำนวน 120 คน/ครั้ง



โครงการส่งเสริมสนับสนุนนันทนาการ ความสัมพันธ์ระหว่างหมู่บ้านจุฬาภรณ์พัฒนา

- ประชุมคณะกรรมการดำเนินงานโครงการ เมื่อวันที่ 26 มกราคม พ.ศ.2566 ณ ห้องประชุมสำนักนันทนาการ



- อยู่ระหว่างการดำเนินการจัดเตรียมการประชุมกับสำนักงานการท่องเที่ยวและกีฬาจังหวัด ทั้ง 5 จังหวัด (จ.นครศรีธรรมราช จ.สุราษฎร์ธานี จ.ยะลา จ.ปัตตานี จ.นราธิวาส) ผ่านทางการประชุมทางไกล Zoom Meeting

The background features a light cream color with several abstract elements: a large, irregular, light green shape in the center; a large, irregular, light orange shape to its right; a smaller, solid light green circle to the left of the central shape; and a large, irregular, light orange shape to the right of the central shape. There are also several clusters of small, light green dots and a few small, light orange dots scattered around the central shapes. In the top right corner, there are several thin, parallel, light orange lines forming a corner-like pattern. In the bottom left corner, there are several thin, parallel, light orange lines forming a corner-like pattern. In the bottom right corner, there are several thin, parallel, light orange lines forming a corner-like pattern.

แผนการดำเนินงาน คุณภาพพันธุ์-มีนาคม 2566

โครงการสนับสนุนกิจกรรมนันทนาการ เพื่อมวลชน

ได้รับการประสานงานและหนังสือขอรับการสนับสนุนงบประมาณจากโรงเรียนสุรนารีวิทยา
ในการเข้าร่วมการประกวดวงโยธวาทิตนั้บบรรเลงนานาชาติ “The Flicorno d’Oro 2023”
ระหว่างวันที่ 31 มีนาคม - 2 เมษายน 2566 ณ ประเทศอิตาลี

โดยกำหนดจัดการประชุมคณะกรรมการพิจารณาให้การส่งเสริมสนับสนุน
กิจกรรมนันทนาการเพื่อมวลชนประจำปีงบประมาณ พ.ศ.2566 ครั้งที่ 1/2566
วันที่ 7 กุมภาพันธ์ 2566 เวลา 14.00 น. ณ ห้องประชุมสำนักนันทนาการ



โครงการส่งเสริมและพัฒนากิจกรรม นันทนาการในเด็กและเยาวชน

กิจกรรมร้อนนี้มีนันทนาการสร้างแรงบันดาลใจ

เปิดรับสมัครผ่านระบบออนไลน์
ระหว่างวันที่ 20 กุมภาพันธ์ ถึง 10 มีนาคม 2566

เปิดกิจกรรมการเรียนการสอน
ระหว่างวันที่ 20 มีนาคม ถึง 12 พฤษภาคม 2566

ประกอบด้วย 10 กิจกรรมนันทนาการ ดังนี้
ศิลปะ ดนตรีไทย กีตาร์ คีย์บอร์ด กลองชุด ร้องเพลง
นาฏศิลป์ สตรีทแดนซ์ เซฟตัวน้อยๆ สมาร์ทคิดส์



โครงการศูนย์นันทนาการเติมฝัน ปันสุข (โครงการสำคัญ Flagship)



ศูนย์นันทนาการเติมฝัน ปันสุข
ณ สภามกีฬาเฉลิมพระเกียรติฯ จังหวัดปทุมธานี

◆ 1.กิจกรรมศูนย์นันทนาการเพื่อการเรียนรู้และบริการประชาชน
มีแผนเปิดให้บริการในเดือนมิถุนายน 2566
(หลังจากประเมินผลการดำเนินงานของกิจกรรมร่อนน้ำมีนันทนาการฯ)

◆ 2.กิจกรรมร่อนน้ำมีนันทนาการสร้างแรงบันดาลใจ
ดำเนินงานคู่ขนานกับการจัดกิจกรรมร่อนน้ำมีนันทนาการฯ ณ ศูนย์นันทนาการ กรมพลศึกษา

- เปิดรับสมัครผ่านระบบออนไลน์ ระหว่างวันที่ 20 กุมภาพันธ์ ถึง 10 มีนาคม 2566
- เปิดกิจกรรมการเรียนการสอน ระหว่างวันที่ 20 มีนาคม ถึง 12 พฤษภาคม 2566



โครงการศูนย์นันทนาการเติมฝัน ปันสุข (โครงการสำคัญ Flagship)







การฝึกอบรมเชิงปฏิบัติการ

ผู้นำการเต้นประกอบดนตรีของผู้สูงอายุ

โปรแกรม "คีตลีลา พุฒาสราญ"

วันที่ 22 - 23 มีนาคม 2566

ณ โรงแรม โนโวเทล กรุงเทพ ฟิวเจอร์พาร์ค รังสิต

จังหวัดปทุมธานี

.....

- ✓ การอบรมนี้เหมาะสำหรับบุคคลทั่วไปที่สนใจ ชอบเต้น
- ✓ เมื่อผ่านการอบรม จะได้รับวุฒิบัตร

สมัครและลงทะเบียนได้ที่ :

สอบถามเพิ่มเติม โทร : 02-216-7849



ไม่สมัคร กำหนดการ

สมัครด่วน!! รับจำนวนจำกัด

จัดโดย กลุ่มนันทนาการชุมชน สำนักนันทนาการ

กรมพลศึกษา กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา



โครงการศูนย์นันทนาการเติมฝัน ปันสุข (โครงการสำคัญ Flagship)



กิจกรรมที่ 4 RC Plearn Learning Everytime

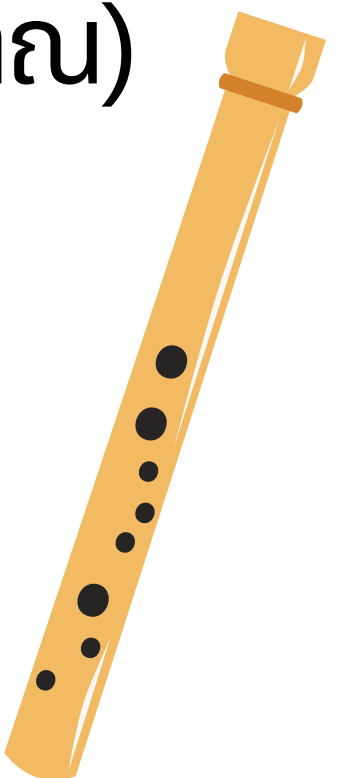
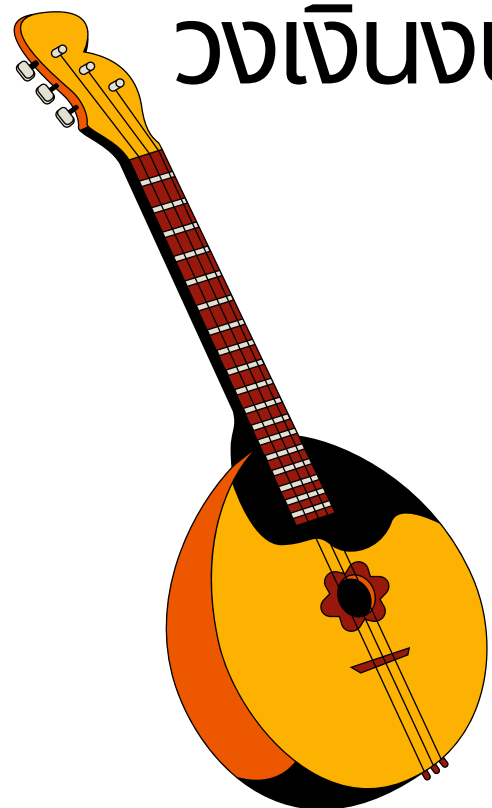
ได้ปรับแผนการดำเนินการใหม่จากการจัดทำระบบ
E-Learning และผลิตแอนิเมชันเปลี่ยนเป็นรูปแบบ
แอปพลิเคชัน(Application) กิจกรรมส่งเสริมองค์ความรู้ด้านนันทนาการ



โครงการศูนย์นันทนาการเติมฝัน ปันสุข (โครงการสำคัญ Flagship)

กิจกรรมที่ 3 กิจกรรมรณาคารนันทนาการ

ได้มีการหารือร่วมกับ กลุ่มการพัสดุ และกองยุทธศาสตร์และแผนงาน การจัดซื้อเครื่องดนตรีสากล / ดนตรีไทย จะต้องขอเปลี่ยนแปลงงบประมาณจากงบรายจ่ายอื่น เป็นงบลงทุน โดยมีวงเงินงบประมาณ 500,000 บาท (ซึ่งอธิบดีมีอำนาจอนุมัติเปลี่ยนแปลงงบประมาณ)



โครงการศูนย์นันทนาการเติมฝัน ปันสุข (โครงการสำคัญ Flagship)



RC Plearn Learning Everytime



ร่วมกิจกรรมผ่านแอปพลิเคชัน **Play Rec Land**
โดยมีทั้งหมด 5 ระดับ พร้อมเก็บคะแนนสะสมรอขโมย
เพื่อนำไปสร้างพื้นที่นันทนาการตามจินตนาการ
นอกจากนี้ผู้เข้าร่วมจะได้รับเกียรติบัตรออนไลน์ด้วย



